

# Ahh ... du bist es!

Spiel zum Kennenlernen, Namenlernen und Eisbrechen

## Darum geht es

Kennenlernen, Namenlernen und Eisbrechen (geeignet für den ersten Tag einer Zusammenarbeit)

## Dauer

etwa 10 Minuten bei 10 Jugendlichen

## Material/Vorbereitung

- ausreichend Platz, um einen Kreis zu bilden

## Arbeitsform

Arbeit in der Gruppen

## Vorgehen

Alle stellen sich in einem Kreis auf. Der Spielleiter/die Spielleiterin nennt seinen/ihren Namen und macht dazu eine Geste und einen Laut/Geräusch, die zu ihm/ihr passen. (Beispiel: Ich bin Anne. Um zu beschreiben, dass ich gerne koche, rühre ich in einem imaginären Kochtopf und sage »Mhmmm.«. Vivian hingegen spielt gerne Basketball. Also sagt sie: »Ich bin Vivian.« Und deutet dann einen Basketballwurf mit einem »plopp« an.)

Alle Beteiligten antworten mit wohligh-euphorischem »Ah ... du bist [Wiederholung des Namens]« und Nachahmung der Geste.

Nach jeder individuellen Namensnennung plus Geste wird die gesamte bisherige Reihe »nachgeahmt« mit Nennung des Namens und Nachahmung der Geste der bisherigen Teilnehmenden (vgl. »Ich packe meinen Koffer«). Gemeinsames Ziel: Eine Runde mit Namen und Gesten abschließen und dann rückwärts. Hilft bei Namen- und Kennenlernen.